



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

COMUNICADO OFICIAL N.º 115

DATA: 12.01.2017

**TAÇA DA MADEIRA DE SENIORES
FUT. 11 (MASCULINO)**

ÉPOCA 2016/2017

Para conhecimento de todos os Clubes filiados e demais interessados, divulga-se o regulamento da **TAÇA DA MADEIRA DE SENIORES – FUTEBOL DE 11 (MASCULINO) – Época 2016/2017.**

Pel' A Direção



TAÇA DA MADEIRA – SENIORES – FUTEBOL DE 11

ÉPOCA 2016/2017

I. Disposições gerais

Artigo 1.º

Norma habilitante

O presente regulamento é adoptado ao abrigo do disposto no artigo 3.º, alíneas a) e f), do Estatuto da Associação de Futebol da Madeira (AFM).

Artigo 2.º

Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça da Madeira de Seniores de Futebol de 11, competição oficial organizada pela AFM.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Taça, Prova, ou Competição, será tida como feita à Taça da Madeira de Seniores de Futebol de 11.

Artigo 3.º

Disposições Prévias

1. As referências à Associação de Futebol da Madeira (AFM) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito serão consideradas como referentes ao órgão competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

Artigo 4.º

Princípios Gerais

1. A Taça da Madeira é realizada em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia, ou qualquer outra forma de discriminação.

Artigo 5.º

Integração de lacunas

1. A Taça da Madeira de Seniores de Futebol de 11 é regido única e exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Union des Associations Européennes de Football* (UEFA), da Federação Portuguesa de Futebol (FPF) e pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da AFM.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

Artigo 6.º

Época desportiva

A Prova realiza-se no período que integra cada época desportiva oficial, tal como publicado pela AFM através de Comunicado Oficial.

Artigo 7.º

Organizador e Promotor

1. A Taça da Madeira é organizada pela AFM, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo da Taça da Madeira é promovido pelo Clube visitado, nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em estádio neutro, bem como das disposições sobre a organização financeira.
3. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a AFM promove o jogo da Final da Taça da Madeira, o qual obedece a regulamentação específica inserida no presente Regulamento.

Artigo 8.º

Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça da Madeira de Seniores de Futebol de 11, podendo ser alterada, no todo ou em parte, na sequência de acordos de patrocínio celebrados pela AFM.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior será divulgada pela AFM através de Comunicado Oficial.
3. A AFM e os Clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado, tecnológico ou não.
4. Em casos devidamente justificados, a AFM pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a AFM no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.

Artigo 9.º

Qualificação

1. A Taça da Madeira é disputada pelos Clubes participantes nos Campeonatos Regionais de Seniores de Futebol de 11 (Masculino), que são do Campeonato Divisão de Honra Regional e do Campeonato Regional da 1ª Divisão.
2. Os Clubes patrocinadores e os Clubes Satélites, tal como definidos no Regulamento de acordo de patrocínio com Clube Satélite, podem participar na Taça da Madeira, devendo ser acautelado, em sorteio, e até à eliminatória que for possível, que estes não compitam entre si.

II. Organização Técnica



Artigo 10º

Formato da Competição

1. Esta Prova é disputada por eliminatórias a uma mão.
2. Esta prova tem a participação de Dezanove (19) Clubes, a saber:
 - a) Onze (11) Clubes do Campeonato Divisão de Honra Regional
 - b) Oito (8) Clubes do Campeonato Regional da 1ª Divisão.
3. Esta prova será disputada segundo os seguintes termos:
 - a) 1ª Eliminatória
 - i) Participam os Oito (8) Clubes do Campeonato Regional da 1ª Divisão.
 - b) 2ª Eliminatória
 - i) Participam os Quatro (4) Clubes apurados da eliminatória anterior e onze (11) Clubes do Campeonato Divisão de Honra Regional, ficando um isento
 - c) 3ª Eliminatória – ¼ Final
 - i) Participam os sete (7) Clubes apurados da eliminatória anterior, mais o clube isento.
 - d) 4ª Eliminatória – ½ Final
 - i) Participam os quatro (4) Clubes apurados da eliminatória anterior.
 - e) 5ª Eliminatória – Final
 - i) Participam os dois (2) Clubes vencedores da eliminatória anterior.
4. Os jogos a disputar pelos Clubes, na condição de visitados, são obrigatoriamente realizados no campo por eles indicados no início de cada época, sobre o qual detenha título legítimo de utilização, sem prejuízo de, em circunstâncias especiais e de força maior, ser autorizado ou obrigado a jogar noutro campo.
5. Os jogos correspondentes à ½ Final da Prova serão disputados em campos relvados ou sintéticos. Os Clubes que não dispuserem de campo relvado ou sintético próprio para disputar o jogo, deverão indicar à AFM, no prazo máximo de dez (10) dias de antecedência, um campo relvado ou sintético para o efeito. O jogo da Final será disputado em campo neutro indicado pela AFM.

Artigo 11º

Desempates nas eliminatórias

1. Se no Final do jogos verificar-se uma igualdade no resultado, proceder-se-á da seguinte forma:
 - a) Os jogos serão interrompidos durante cinco (5) minutos e depois prolongados por trinta (30) minutos, divididos em duas partes de quinze (15) minutos cada, sem intervalo, mas com troca de campo;
 - b) Se findo o prolongamento ainda subsistir a igualdade, apurar-se-á o vencedor por marcação de grandes penalidades, seguindo-se as disposições das Leis de Jogo.

Artigo 12º

Calendário

1. A Direção da AFM estabelece as datas das provas oficiais a realizar durante a época desportiva.
2. A AFM aprova o calendário da Taça e as suas alterações, define o horário dos sorteios, dos jogos, dos treinos oficiais, das reuniões organizacionais, das transmissões televisivas, das ações de imprensa e quaisquer outras que, no âmbito da Prova, se venham a realizar.



3. O calendário pode ser alterado posteriormente à sua publicação, através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse de Prova, de organização das Seleções Nacionais, em casos de força maior, por motivos de transmissão televisiva ou ainda quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA, ou se for diferido requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os Clubes intervenientes, nos termos do artigo 14.º.

4. A data e hora dos jogos podem ainda ser alteradas a pedido dos Clubes, relativamente aos jogos em que tenham que participar, nos termos do disposto no artigo 16.º.

Artigo 13º

Sorteios

1. Os sorteios da Taça da Madeira são realizados na sede da AFM ou em local designado por esta, sendo divulgados em Comunicado Oficial.

2. Aos sorteios devem assistir os delegados dos Clubes.

3. Sem prejuízo do que se encontra previsto no número anterior, apenas podem intervir nos sorteios os Delegados credenciados dos representantes dos Clubes participantes.

4. No jogo da Final é considerado como Clube visitado o vencedor do primeiro jogo sorteado para as meias-finais e como Clube visitante o vencedor do segundo jogo daquela eliminatória.

5. Depois de anunciados os resultados, é o sorteio dado por encerrado.

Artigo 14º

Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFM, de acordo com o seguinte:

a) Os dias e horários de início de jogos são aos sábados;

b) Eventualmente e por necessidade de marcação de jogos, ou outro motivo, pode a AFM marcar para domingos, feriados e dias úteis da semana.

2. A marcação de jogos pode ser alterada quando haja acordo de ambos os Clubes, devendo ser instruído com os seguintes documentos;

3. O pedido de alteração da data de um jogo, nos termos do número anterior, deve dar entrada na AFM com doze (12) dias úteis de antecedência relativamente à data calendarizada;

4. O pedido de alteração da hora e campo de um jogo, nos termos do número dois (2), deve dar entrada na AFM com doze (12) dias úteis de antecedência relativamente à data calendarizada, tendo o clube peticionário de dar conhecimento ao adversário dentro do mesmo prazo.

5. O não cumprimento do prazo e das condições estabelecidas nos números anteriores, os pedidos serão indeferidos pela Direção da AFM.

Artigo 15º

Alteração de recinto desportivo por iniciativa dos Clubes

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu campo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no campo de outro Clube, mediante prévia autorização da AFM.

2. O pedido de alteração de campo deve dar entrada na AFM com doze (12) dias úteis de antecedência da data do jogo, devidamente fundamentado.



Artigo 16º

Adiamento de jogos

1. A calendarização da Taça da Madeira de Seniores de Futebol de 11 não será alterada por motivos de realização de jogos nacionais e internacionais.
2. Em exceção ao número anterior, os Clubes que tenham mais de dois (2) jogadores convocados para Seleções Nacionais ou regionais podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFM conceder um prazo superior.
4. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFM conceder um prazo superior.
5. A AFM informará os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de quarenta e oito (48) horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva no Comunicado Oficial N.º 1.

Artigo 17º

Sobreposição de jogos no mesmo campo

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo campo ou complexo desportivo, jogos de mais de duas categorias de um Clube, ou ainda da sua equipa "B", a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros campos para a sua realização, deve adiar-se o jogo da categoria superior para o domingo imediatamente a seguir à data fixada para essa categoria.

Artigo 18º

Adiamento de jogos no caso de Clubes Satélite

Se o Clube patrocinador e o Clube Satélite utilizarem o mesmo campo, pode ser autorizado adiamento pelo período de vinte e quatro (24) horas do jogo da Taça em que intervenha o Clube Satélite, não podendo, nessa eliminatória, um mesmo jogador ser utilizado por ambos os Clubes.

Artigo 19º

Atraso de início do jogo e interrupções

1. São aplicáveis aos atrasos de início do jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a AFM estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará trinta (30) minutos.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observar-se-á o que consta do artigo seguinte.



Artigo 20º

Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior, independentemente de intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo estádio, até vinte e quatro (24) horas depois, exceto nos casos seguintes:
 - a) Se os Delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo expressando o seu acordo para que o jogo se realize em data posterior, sendo designada nova data pela AFM para a sua realização ou conclusão;
 - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tiver agendado um jogo das competições da UEFA para a semana seguinte, situação em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela AFM.
2. Quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial, e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia eléctrica que permita a normal iluminação do terreno de jogo, aplica-se o disposto no N.º 1.
3. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos de este artigo, o tempo de jogo em falta complementa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção.
4. Nos casos de reinício de jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.

Artigo 21º

Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto julgado procedente, são disputados nos estádios onde se efetuaram da primeira vez, salvo se o campo não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.
2. Verificando-se o disposto na parte Final do número anterior, a AFM indica um estádio para a realização do jogo, considerando-se este neutro.

Artigo 22º

Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

Os jogos dos Clubes cujos campos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuam-se em campos indicados pelos Clubes e aprovados pela AFM.

III. Instalações Desportivas

Artigo 23º

Requisitos dos Campos

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições ou outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.



2. Os estádios indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente Regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos da Taça da Madeira são realizados nos campos indicados pelos Clubes e que obedecem às condições fixadas por Lei e no presente Regulamento.
5. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros-socorros, devem os Clubes visitados assegurar obrigatoriamente a existência de ambulâncias de serviço de emergência médica nos estádios, devendo encontrar-se, no mínimo e a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
6. É recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
7. As instalações para o controlo Antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da AFM.
8. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da AFM, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelos responsáveis da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
9. Os estádios podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
10. Os jogos realizados, total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em estádios com iluminação artificial do terreno desportivo, segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de estádios, tal como previsto na legislação aplicável.
11. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
12. A entidade responsável pelo estádio tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos corporais causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção de espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.

Artigo 24º

Condições de Segurança

1. Os Clubes promotores dos jogos da Competição devem dispor de regulamentos internos em matéria de segurança e de utilização dos espaços de acesso público, nos termos da legislação aplicável, cuja execução será precedida de concertação com as forças de segurança, a Autoridade Nacional de Proteção Civil, os serviços de emergência médica e a AFM.
2. Os Regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo junto do Conselho Nacional do Desporto, como condição da sua validade.
3. A qualificação dos jogos como sendo de risco elevado encontra-se expressamente prevista na Lei.
4. O policiamento para os jogos desta prova, com exceção da final, é da responsabilidade dos clubes.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

Artigo 25º

Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da AFM, das forças de segurança pública, e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da AFM e os membros do Conselho de Arbitragem da AFM e feita diretamente pela AFM.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social é feita pela AFM, e deve respeitar o protocolo celebrado entre a AFM/FPF e a Associação de Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).
4. Para o jogo da Final da Taça, a AFM procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas dentro e fora da Zona Técnica, competindo-lhe a determinação das zonas e áreas que cada agente tem direito de acesso e permanência e a definição da credencial a atribuir.
5. Os Clubes participantes remetem à AFM os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao jogo.
6. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida, desde que exibida.
7. Os jogadores devidamente equipados e inscritos na ficha técnica de jogo têm direito de acesso e permanência a qualquer uma das áreas identificadas como sendo da Zona Técnica, sem necessidade de mostrar credencial.

Artigo 26º

Requisitos do terreno de jogo

1. Os jogos são preferencialmente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético com as medidas regulamentares.
2. O terreno de jogo relvado deve apresentar uma superfície uniformemente plana de relva natural ou sintética.
3. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFM qual o estádio que vão utilizar para o efeito.

Artigo 27º

Zona Técnica

1. A AFM define a Zona Técnica para cada campo, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:
 - a) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
 - b) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - c) Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - d) Sala de controlo Antidopagem.

Artigo 28º

Acesso e Permanência na Zona Técnica



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:

- a) Delegados da AFM ou, quando o jogo for o da Final, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da AFM;
- b) Delegados dos Clubes participantes e os seus médicos, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
- c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
- d) Coordenador de Segurança;
- e) Agentes das forças de segurança;
- f) Assistentes de recintos desportivos;
- g) Apanha-bolas;
- h) Presidentes dos Clubes;
- i) Membros do Conselho de Arbitragem da AFM;
- j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
- l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
- m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até quinze (15) minutos antes da hora marcada para o início do jogo e quinze (15) minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada e, quando o jogo for o da final, a AFM não se oponha a tal acesso ou permanência.

3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da Equipa de Arbitragem.

4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
- b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
- d) Agentes das forças de segurança pública;
- e) Coordenador de Segurança;
- f) Assistentes de recintos desportivos;
- g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- h) Apanha-bolas;
- i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
- j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.

5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para a realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e de Comunicação da AFM e, para efeitos de captação de imagens, fixado a câmara nos locais para o efeito determinado pela AFM.

6. Compete à AFM determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no N.º 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.



7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no N.º 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela AFM.
8. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.
9. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais podem entrar no terreno de jogo, através de autorização de Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFM ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes.
10. O acesso à sala de controlo Antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF;
11. A AFM autoriza ainda a acreditação de oito (8) elementos por Clube, desde que devidamente inscritos na AFM, que podem aceder à Zona Técnica até trinta (30) minutos antes do início do jogo e quinze (15) minutos depois do seu termo.
12. Fora do período referido no número anterior, os elementos mencionados devem recolher ao balneário do respetivo Clube ou tomar lugar no assento que o seu título de ingresso permita.

Artigo 29º

Acesso ao balneário dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados de Clubes, treinadores, médicos, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes, podendo em condições excecionais ai aceder o Delegado de jogo da AFM.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a AFM pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum com o da Equipa de Arbitragem.
3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por uma estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.

Artigo 30º

Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas.
 - a) Delegados dos Clubes participantes;
 - b) Delegados ao jogo da AFM;
 - c) Membros do Conselho de Arbitragem;
 - d) Elementos da força de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
3. O acesso por médico para realização de controlo Antidopagem é feito nos termos da Regulamentação aplicável.
4. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos N.º 1 e N.º 2.



Artigo 31º

Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos estádios onde se realizem os jogos da Taça da Madeira, as estabelecidas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. As condições de acesso dos espetadores aos estádios devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados, e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.
3. As zonas para os espetadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos da legislação referida N.º 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos estádios, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da AFM para jogos considerados de alto risco.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.
6. Deve ser reservado pelo menos um (1) lugar em cada novecentos (900), especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista.

Artigo 32º

Suportes Publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos estádios deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários – Linha lateral: quatro (4) metros;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: cinco (5) metros, sendo esta distância reduzida para três (3) metros junto às bandeiras de canto.
2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da AFM autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos estádios e ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do estádio.
3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno do jogo, em caso de emergência.
4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar no recinto de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da AFM, que estabelece as normas aplicáveis.



IV. Jogos

Artigo 33º

Leis de jogo

Os jogos da Taça da Madeira são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo *International Football Association Board (IFAB)*, bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

Artigo 34º

Duração dos jogos

Os jogos da Competição têm a duração de noventa (90) minutos, divididos em duas partes de quarenta e cinco (45) minutos, intercaladas por um intervalo de dez (10) minutos, sem prejuízo das regras para casos de empate.

Artigo 35º

Rega do relvado

1. O Clube visitado pode efetuar a rega do relvado de forma uniforme até sessenta (60) minutos antes da hora fixada para o início do jogo.
2. Os Clubes participantes num jogo podem acordar que o relvado seja regado até cinco (5) minutos antes do início do jogo, sempre após o período de aquecimento dos Clubes e da Equipa de Arbitragem, bem como durante cinco (5) minutos no período de intervalo.

Artigo 36º

Delegado ao jogo dos Clubes

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais ou funcionários, devendo estes estar devidamente licenciados pela AFM para esse efeito, a quem é atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
 - a) Comparecer ao jogo com setenta e cinco (75) minutos de antecedência face ao seu início;
 - b) Colaborar com o Delegado da AFM em todos os aspetos da organização;
 - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a AFM, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
 - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela AFM.
 - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de sessenta (60) minutos do início de jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos:



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

- i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFM e os respetivos cartões de licença;
 - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, secretário técnico, treinador, treinador adjunto, médicos e massagista;
 - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - iv. Delegado para o controlo Antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
- f) Receber da AFM as cópias das fichas técnicas de jogo;
- g) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo elaborado pela AFM, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais aos órgãos de comunicação social.
4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
5. O original dos modelos é remetido à AFM juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para a leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, treinadores, treinadores adjuntos, secretários técnicos e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

Artigo 37º

Secretário Técnico

O cargo de secretário técnico nos Clubes participantes na Taça da Madeira apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o I Nível, de acordo com o regime jurídico de acesso e exercício da atividade de treinador de desporto, nos casos em que não conste da ficha de jogo a indicação do treinador ou treinador adjunto.

Artigo 38º

Delegados ao jogo da AFM

1. A AFM nomeia delegados para os jogos da Taça da Madeira, competindo-lhes zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da AFM:
 - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, nomeadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
 - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c) Verificar com o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
 - d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos antidopagem, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;



- e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *Flash Interview*, quando estas tenham lugar;
- f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a AFM o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;
- g) Elaborar, no Final do exercício das suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à AFM no prazo de três (3) dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

Artigo 39º

Arbitragem

1. O Conselho de Arbitragem da AFM nomeia a Equipa de Arbitragem para cada jogo da Taça, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das Equipas de Arbitragem o que se encontra previsto nas Normas e Instruções para Árbitros.
3. Para cada jogo, podem ainda ser designados observadores de árbitros pelo Conselho de Arbitragem da AFM, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFM e do Regulamento de Diretivas para Observadores.
4. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as Competições Oficiais.
5. Em matéria de castigos, observa-se-á o fixado no Regulamento Disciplinar da FPF.

Artigo 40º

Composição das equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa é constituída, no máximo, por dezoito (18) jogadores.
2. Nas provas oficiais poderão ser substituídos três (3) jogadores, sem distinção das posições, durante todos o encontro, independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados. Os jogadores substituídos não poderão voltar ao terreno de jogo.
3. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica de jogo à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontra em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituição efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
 - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na AFM pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
4. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.
5. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco de suplentes, quando devidamente equipados.



Artigo 41º

Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) Um (1) Delegado ao jogo;
 - b) Dois (2) Treinadores;
 - c) Um (1) Médico;
 - d) Um (1) Massagista;
 - e) Sete (7) jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

Artigo 42º

Banco Suplementar

1. Pode ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 4 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço para tal.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados, nos termos de modelo constante no Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

V. Equipamentos

Artigo 43º

Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo da Prova encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.
3. As cores do equipamento, principal e de reserva, são comunicadas pelos Clubes à AFM até ao dia quinze (15) de Julho de cada época.
4. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
5. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento de reserva.
6. No jogo da Final da Taça, caso a Equipa de Arbitragem considere que os equipamentos são de difícil distinção, ou aptos a ser confundidos, compete à equipa visitante a apresentação do equipamento de reserva.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

Artigo 44º

Identificação do capitão

Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da Equipa de Arbitragem.

Artigo 45º

Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Competição deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- \\a) É obrigatória a numeração nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, vinte e cinco (25) cm de altura, e nos calções pelos menos dez (10) cm;
- d) A numeração é livremente determinada, de um (1) a noventa e nove (99), mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois (2) algarismos;
- f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar.

Artigo 46º

Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube, não podendo exceder uma dimensão superior a dez (10) cm².
2. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, podendo constar apenas na camisola, à altura do peito.
3. Caso o emblema do Clube seja igualmente colocado nos calções e meias, deve constar apenas por uma vez em cada peça de equipamento.
4. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema oficial da FPF/AFM.

Artigo 47º

Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de quatro (4) patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFM, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar na AFM requerimento de acordo com o Comunicado Oficial N.º 1.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.



4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:
- a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até seiscentos (600) cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até quatrocentos e cinquenta (450) cm²;
 - c) A manga direita das camisolas fica reservada, exclusivamente, à AFM, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova, não podendo no entanto exceder os duzentos (200) cm²;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até duzentos e vinte (220) cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sob o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até cento e vinte (120) cm².
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda vinte (20) cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
6. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela AFM.
7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder duzentos (200) cm².
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF/AFM, não podendo exceder vinte (20) cm² em cada peça de equipamento.
9. É proibida a exibição de quaisquer *slogans*, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
10. A AFM não poderá ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

Artigo 48º

Bolas

1. A bola oficial a utilizar é da marca **ADIDAS TOP REPLIQUE – REF.ª A04857**.
2. Compete ao Clube visitado (campo neutro) a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
3. Excetua-se no disposto no número anterior as bolas a utilizar no jogo da Final, as quais poderão ser fornecidas pela AFM ou pelas duas equipas intervenientes, onde cada uma tem direito a jogar com as bolas que apresentar, na 1ª ou na 2ª parte.

VI. Jogadores

Artigo 49º

Participação de jogadores

1. Apenas podem participar na Taça da Madeira os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFM/FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos oficiais em vigor na FPF, consoante a competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Podem participar nesta Prova jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.



3. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da AFM.

Artigo 50º

Utilização de jogadores pelos Clubes Satélites

1. À utilização de jogadores nos jogos da Taça da Madeira, é aplicável o Regulamento de acordo de patrocínio com Clube Satélite, com a especificidade constante no número seguinte.
2. Nos casos em que o Clube patrocinador e o Clube Satélite joguem entre si, o primeiro não poderá utilizar nenhum jogador que tenha sido cedido ao segundo no âmbito desse acordo.

Artigo 51º

Direitos e deveres dos jogadores

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores devendo ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. Os jogadores devem, em especial:
 - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis de Jogo e com a regulamentação aplicável;
 - b) Cumprir as Leis de Jogo e as determinações da Equipa de Arbitragem;
 - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a Equipa de Arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 52º

Direitos e deveres dos treinadores, médicos e massagistas

1. Apenas podem participar na Taça os treinadores, médicos e massagistas, inscritos e licenciados pela AFM/FPF, e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos oficiais em vigor, consoante a Competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Os treinadores, médicos e massagistas devem pautar a sua conduta pelo cumprimento dos deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFM, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista *Flash Interview* e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo, tal obrigação recai sobre o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da AFM.

Artigo 53º

Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes Taça da Madeira de Seniores Futebol de 11, devem inscrever um treinador principal e um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas nos números seguintes.



2. Os treinadores principais e os treinadores adjuntos, a habilitação de Nível I, devidamente comprovadas através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de Agosto.
3. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números um (1) e dois (2), devem dar conhecimento desse fato à AFM, dispondo de um prazo de quinze (15) dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar.
4. Sem prejuízo do previsto no número anterior, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
5. No prazo indicado em número anterior, o treinador adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
6. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

VII. Jogo da Final

Artigo 54º

Regime do Jogo da Final

Ao jogo da Final da Taça da Madeira são aplicadas as disposições constantes no presente Regulamento com as especificidades do presente Capítulo.

Artigo 55º

Livre-Trânsito

1. Cada Clube participante na Final tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
 - a) Presidente do Clube participante;
 - b) Diretor de Segurança;
 - c) Diretor de Imprensa;
 - d) Responsável para a organização do jogo.
2. A AFM pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com a vista à boa organização e realização do jogo.

Artigo 56º

Entrada no terreno de jogo

No início do jogo, os Clubes entram no terreno de jogo de mão dada com crianças vestidas com equipamento do Clube adversário.

Artigo 57º

Prémios

1. A AFM instituirá para esta prova, os seguintes prémios:
 - a) O Clube vencedor tem direito a um troféu oficial e vinte e cinco (25) medalhas;



- b) O Clube vencido tem direito a receber vinte e cinco (25) medalhas.

IX. Organização Financeira

Artigo 58º

Competência

1. A AFM é responsável pela organização financeira, ficando a seu cargo o pagamento da Arbitragem e Policiamento.
2. A AFM pode delegar a organização financeira dos jogos nos Clubes que em cada jogo se encontrem na qualidade de visitados, ou diretamente a estes.

Artigo 59º

Bilhetes

1. Os bilhetes são emitidos por quem tenha competência para a organização financeira do jogo.
2. Quando a AFM emita bilhetes, compete ao Clube visitado a devolução dos remanescentes no prazo.
3. A Direção da AFM pode estabelecer preços diferentes em função da importância de um jogo ou por acordo dos Clubes envolvidos.
4. A Direção da AFM determina o preço dos bilhetes para o jogo da Final da Taça.
5. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
6. Se um jogo iniciado não se concluir, mas devê-lo ser em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

Artigo 60º

Bilhetes para o jogo da Final

1. No jogo da Final da Taça, a Direção da AFM tem competência exclusiva para:
 - a) Fixar o preço dos bilhetes;
 - b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;
 - c) Produzir, emitir bilhetes e convites;
 - d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;
 - e) Efetuar convites para o jogo.

Artigo 61º

Livre ingresso

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos recintos desportivos as pessoas e quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável.

X. Protestos



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

Artigo 62º

Competência

Os protestos dos jogos do Campeonato são julgados pelo Conselho Técnico da AFM, nos termos da competência que lhe é conferida pelo disposto na alínea b) do artigo 49.º dos Estatutos da AFM.

Artigo 63º

Procedimento

1. Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho Técnico da AFM, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
2. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

XI. Disposições Finais

Artigo 64º

Entrada em vigor

O presente Regulamento entra em vigor na época desportiva 2016/2017, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.